

AVVISO - 81652-1, 23/05/2025, FSE+, Piano Estate 2025-2026
CANDIDATURA N. 13692
ANAGRAFICA SCUOLA

DATI ANAGRAFICI	
Denominazione	I.C."L. PIRANDELLO - S.G.BOSCO"
Codice meccanografico	TPIC81800E
Tipo istituto	ISTITUTO COMPRENSIVO
Indirizzo	PIAZZA ADDOLORATA N.1
Provincia	TRAPANI
Comune	CAMPOBELLO DI MAZARA
CAP	91021
Telefono	092447674
Email	TPIC81800E@istruzione.it
Sito web	www.iccampobellodimazara.edu.it
Numero Alunni	638
Plessi	TPIC81800E TPAA81801B TPAA81803D TPAA81804E TPAA81805G TPAA81806L TPEE81801L TPEE81802N TPEE81803P TPMM81801G

Il file è organizzato in 'Riepilogo candidatura' e a seguire i progetti con i relativi moduli.

RIEPILOGO CANDIDATURA

Avviso	Piano Estate 2025-2026
Istituto	TPIC81800E - I.C."L. PIRANDELLO
Codice candidatura	13692
Importo totale richiesto	€ 51.939,00

RIEPILOGO PROGETTI RICHIESTI

Progetto	Importo
ESO4.6.A4.A - "Oltre la Scuola: "Un' Estate per Esplorare e Crescere"	€ 51.939,00
TOTALE PROGETTI	€ 51.939,00

RIEPILOGO MODULI RICHIESTI

Sottoazione	Tipologia modulo	Titolo	Importo
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	Un mare di consapevolezza	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Competenze in materia di cittadinanza	"Le voci del mare: conoscere per salvaguardare"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Palcoscenico in azione	€ 5.907,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Musica senza confini	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Consapevolezza ed espressione culturale	Sotto i riflettori: arte, passione e creatività"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Energia e Salute: il potere dello sport"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Educazione motoria	"Energia e Salute: il potere dello sport"	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	Tecnologia circolare: progettare e riciclare nel mondo digitale	€ 5.754,00
ESO4.6.A4.A	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali	"Digital Green: tra ingegneria, risparmio energetico e cittadinanza attiva"	€ 5.754,00
TOTALE MODULI			€ 51.939,00

PROGETTI E MODULI

Progetto: "Oltre la Scuola: "Un' Estate per Esplorare e Crescere"

ESO4.6.A4

ESO4.6.A4.A

Titolo	ESO4.6.A4.A - "Oltre la Scuola: "Un' Estate per Esplorare e Crescere"
Descrizione	<p>Con il Progetto "Oltre la scuola, un' estate per Esplorare e Crescere", vogliamo offrire agli studenti esperienze che uniscano educazione, socializzazione e benessere, creando occasioni di scoperta fuori dalle tradizionali aule scolastiche.</p> <p>Attraverso attività sportive, artistiche e culturali, i ragazzi potranno rafforzare competenze, sviluppare autonomia e costruire legami significativi, rendendo l'apprendimento un percorso coinvolgente. Questo progetto nasce con l'intento di valorizzare il tempo libero, trasformandolo in un'opportunità di crescita e arricchimento personale.</p> <p>Attraverso attività diversificate, che spaziano dallo sport alle arti, dai laboratori tecnologici alla natura, i ragazzi potranno sviluppare capacità trasversali, lavorare in squadra e sperimentare nuove modalità di apprendimento. Il progetto mira a potenziare autonomia, creatività e collaborazione, creando un ambiente inclusivo e stimolante.</p>
Codice CUP	G64D25002670007
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/01/2026
Numero moduli	9
Importo richiesto	€ 51.939,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	111655 - Palcoscenico in azione

Descrizione

Le attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Gli alunni saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Le basi culturali degli alunni verranno arricchite attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per la stesura un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

Obiettivi di apprendimento

- prendere coscienza del proprio corpo;
- controllare il proprio corpo, il sé, lo spazio, l'attenzione;
- utilizzare i gesti ed i rituali della comunicazione;
- migliorare l'immagine di sé e la fiducia in se stessi;
- sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, canto, danza, parola
- comunicare esperienze, emozioni, stati d'animo in modo efficace e creativo;
- porsi in uno stato di disponibilità nei confronti dell'altro;
- scoprire le varie forme di comunicazione.

Attività/contenuti

Attraverso giochi e attività laboratoriali si affrontano esercizi propedeutici di:

espressione figurativa; espressione musicale e ritmica;
espressione drammatica.

Corpo: il corpo è il principale mediatore delle nostre emozioni. In un lavoro di preparazione al teatro è necessario esplorare le sue infinite capacità espressive,

Respirazione: come il corpo, anche la voce è uno strumento fondamentale. La capacità di utilizzare la voce, di produrre suoni e intonazioni, è strettamente connessa ad una buona respirazione.

Voce/ritmo: attraverso giochi ed esercizi, rendere consapevoli i partecipanti delle molteplici possibilità espressive dell'organo vocale. Verranno proposte letture individuali e a coppie da effettuare ad alta voce con intonazione, ritmo ed espressività.

Drammatizzazione: il gioco drammatico fa ricorso a tutte le tecniche esercitate in precedenza (concentrazione, corpo, voce, ritmo), ma soprattutto all'immaginazione che va incoraggiata attraverso la proposta di stimoli diversi.

Seguirà il lavoro di messa in scena vera e propria che prevede:

- lettura a tavolino del copione;
- distribuzione delle parti;
- prova coreografie;

	<ul style="list-style-type: none"> - comportamento in scena. <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali con tutoraggio dei docenti. - Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, con l'operare, con le azioni. - Didattica attiva e dialogica per imparare non attraverso la memorizzazione ma l'analisi e la comprensione. - Individual learning: in alcuni momenti del corso verrà richiesto agli alunni lettura, studio e approfondimento individuale dei contenuti per acquisire nomenclature e lessico specifico. <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento delle abilità sociali e prosociali. - Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità. - Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. - Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali. - Miglioramento della modalità di approccio al compito. - Uso dei linguaggi specifici. <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/01/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	19
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Palcoscenico in azione

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.907,00
TOTALE				€ 5.907,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	111699 - Musica senza confini

Descrizione

L'attività progettuale mira a far vivere agli alunni la musica in connessione con la natura, attraverso l'utilizzo degli strumenti Orff, l'ascolto attivo dei suoni naturali e il canto collettivo. Attraverso esperienze sonore immersive, i bambini potranno sviluppare ritmo, creatività e collaborazione, esplorando la musica come linguaggio universale e strumento di espressione.

Obiettivi di apprendimento

- Identificare ritmi, timbri e armonie presenti nell'ambiente, apprendendo a categorizzarli e descriverli.
- Utilizzare voce, strumenti e nuove tecnologie sonore in modo creativo e consapevole, ampliando con gradualità le proprie capacità di invenzione e improvvisazione.
- Eseguire collettivamente e individualmente brani vocali/strumentali anche polifonici, curando l'intonazione, l'espressività e l'interpretazione.
- Rappresentare gli elementi basilari di brani musicali e di eventi sonori attraverso sistemi simbolici convenzionali e non convenzionali.

Attività e Contenuti

- Esplorazione degli strumenti Orff xilofoni, metallofoni, tamburi, legnetti.
- Ascolto della natura passeggiate sonore per riconoscere e riprodurre suoni ambientali.
- Improvvisazioni sonore creazione di melodie ispirate ai suoni naturali.
- Musica d'insieme accompagnamenti strumentali in piccoli gruppi.
- Canto collettivo brani corali semplici, ritmici e melodici.
- Collegamento tra suono e movimento body percussion e danze ispirate alla natura.

Metodologie

- Approccio Orff Schulwerk gioco, improvvisazione e movimento per apprendere la musica.
- Ascolto immersivo esplorazione dei suoni naturali come fonte musicale.
- Didattica esperienziale sperimentazione diretta con strumenti e voce.
- Cooperative learning creazione di musica collettiva e armonizzazione delle voci.

	<p>- Tecniche multisensoriali coinvolgimento di corpo, suono e ambiente per favorire l'apprendimento.</p> <p>Risultati Attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maggiore consapevolezza sonora e capacità di ascolto attivo. - Sviluppo del senso ritmico e della coordinazione motoria. - Acquisizione di competenze musicali, anche legate alla coralità. - Miglioramento delle dinamiche di gruppo e capacità di collaborazione. - Maggiore sensibilità verso l'ambiente, riconoscendo la natura come fonte sonora. <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/01/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Musica senza confini

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Consapevolezza ed espressione culturale
Titolo modulo	111663 - Sotto i riflettori: arte, passione e creatività"

Descrizione

e attività del laboratorio mirano a stimolare la creatività come percorso personale di ciascuno, come scambio di idee, di apprendimento e di integrazione sociale. Gli alunni saranno coinvolti nella scoperta dell'arte quale unione di teatro, musica e danza attraverso la preparazione e realizzazione di uno spettacolo. Le basi culturali degli alunni verranno arricchite attraverso attività di recitazione, uniti a momenti di scrittura creativa, per la stesura un copione anche ricorrendo a nuovi linguaggi e nuove forme di espressione.

Obiettivi di apprendimento

- prendere coscienza del proprio corpo;
- controllare il proprio corpo, il sé, lo spazio, l'attenzione;
- utilizzare i gesti ed i rituali della comunicazione;
- migliorare l'immagine di sé e la fiducia in se stessi;
- sperimentare linguaggi espressivi diversi: gestualità, canto, danza, parola
- comunicare esperienze, emozioni, stati d'animo in modo efficace e creativo;
- porsi in uno stato di disponibilità nei confronti dell'altro;
- scoprire le varie forme di comunicazione.

Attività/contenuti

Attraverso giochi e attività laboratoriali si affrontano esercizi propedeutici di:

espressione figurativa; espressione musicale e ritmica;
espressione drammatica.

Corpo: il corpo è il principale mediatore delle nostre emozioni. In un lavoro di preparazione al teatro è necessario esplorare le sue infinite capacità espressive,

Respirazione: come il corpo, anche la voce è uno strumento fondamentale. La capacità di utilizzare la voce, di produrre suoni e intonazioni, è strettamente connessa ad una buona respirazione.

Voce/ritmo: attraverso giochi ed esercizi, rendere consapevoli i partecipanti delle molteplici possibilità espressive dell'organo vocale. Verranno proposte letture individuali e a coppie da effettuare ad alta voce con intonazione, ritmo ed espressività.

Drammatizzazione: il gioco drammatico fa ricorso a tutte le tecniche esercitate in precedenza (concentrazione, corpo, voce, ritmo), ma soprattutto all'immaginazione che va incoraggiata attraverso la proposta di stimoli diversi.

Seguirà il lavoro di messa in scena vera e propria che prevede:

- lettura a tavolino del copione;
- distribuzione delle parti;
- prova coreografie;

	<p>- comportamento in scena.</p> <p>Metodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lezioni frontali con tutoraggio dei docenti. - Learning by doing: apprendimento attraverso il fare, con l'operare, con le azioni. - Didattica attiva e dialogica per imparare non attraverso la memorizzazione ma l'analisi e la comprensione. - Individual learning: in alcuni momenti del corso verrà richiesto agli alunni lettura, studio e approfondimento individuale dei contenuti per acquisire nomenclature e lessico specifico. <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - Miglioramento delle abilità sociali e prosociali. - Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità. - Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. - Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali. - Miglioramento della modalità di approccio al compito. - Uso dei linguaggi specifici. <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/01/2026
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Sotto i riflettori: arte, passione e creatività"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	116391 - "Energia e Salute: il potere dello sport"

Descrizione

Il progetto ha lo scopo di promuovere lo sviluppo fisico, cognitivo, psicologico, sociale ed emotivo-affettivo dell'allievo attraverso l'esperienza di gioco -sport in ambiente naturale. La realizzazione di percorsi di attività motoria in ambiente naturale attraverso giochi, sport individuali e di gruppo, è finalizzata a favorire processi di integrazione sociale, stimolare il desiderio di esplorazione, sviluppare le capacità di coordinamento motorio e promuovere l'accrescimento dell'autostima.

Obiettivi di apprendimento:

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare).
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Fasi di lavoro/ attività/ contenuti

Accoglienza: Presentazione del progetto agli allievi, somministrazione di test di ingresso e motivazionali; conversazione, giochi di socializzazione.

Gioco sport - Attività motorie e posturali, giochi di coordinazione oculo manuale; giochi di velocità e destrezza ; giochi delle emozioni; giochi individuali e di squadra, caccia al tesoro, attività in ambiente naturale, percorsi motori strutturati.

Verifica e presentazione del prodotto finale: Manifestazione finale

- “Giochi senza frontiere” con gare individuali e a squadre.

Verranno privilegiate le seguenti metodologie:

- Didattica laboratoriale
- Role playing
- Learning by doing
- Outdoor Training

Risultati attesi

- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.
- Migliorare la conoscenza del sé, superare gli ostacoli e le difficoltà.
- Acquisizione di corretti stili di vita.

	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. Verrà effettuata la valutazione - di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali - di compito <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Energia e Salute: il potere dello sport"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	116378 - Un mare di consapevolezza

Descrizione

Si intende far crescere e maturare nelle alunne e negli alunni la sensibilità necessaria per leggere, interpretare, conoscere e tutelare il mare, promuovere comportamenti positivi nei confronti dell'ambiente e nell'uso delle risorse.

Obiettivi di apprendimento

- conoscere l'ecosistema mare attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta;
- riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva;
- assumere comportamenti responsabili e consapevoli per la tutela del territorio;
- individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale;
- riconoscere le opportunità che il territorio offre.

Fasi realizzative/ attività:

Le attività verranno presentate con un sistema misto di proiezioni, contenuti multimediali, e giochi didattici interattivi.

Verranno effettuate escursioni sul territorio, ricerche, esperimenti, conversazioni, interviste, attività sportive di mare: vela.

Fase 1 -Accoglienza: verranno date informazioni dettagliate sulle attività e somministrato un questionario motivazionale cui seguiranno attività laboratoriali di socializzazione.

Fase 2 -Ricerca e studio: escursioni ed attività laboratoriali, pratiche della vela, escursioni lungo la costa, studio della flora e fauna del territorio con particolare attenzione alle piante e agli animali da tutelare, riprese con i droni, fotografie ed interviste.

Fase 3 - Verifica/ prodotto: realizzazione di un video e presentazione dello stesso

La METODOLOGIA di lavoro scelta è quella della ricerca-azione che supportata dai contenuti consente di lavorare sull'ambiente, nell'ambiente, per l'ambiente e attivare quindi conoscenza, coinvolgimento, responsabilità. Si valorizzerà un approccio esperienziale impostando laboratori didattici in cui gli allievi potranno trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi. Tramite attività svolte prevalentemente all'aria aperta, i partecipanti verranno coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale per confrontarsi con problematiche di ampio respiro quali il rispetto di regole condivise, la gestione del tempo, l'assunzione di rischi e il lavoro per obiettivi comuni.

	<p>Spirito di squadra, tenacia, creatività, flessibilità sono le competenze trasversali da sviluppare grazie a questa metodologia, che coinvolge e mette in gioco le parti più profonde della persona.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico; - innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali; - conoscenza delle risorse del territorio; - acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale; - miglioramento della modalità di approccio al compito, - Uso dei linguaggi specifici. <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Un mare di consapevolezza

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	116382 - Tecnologia circolare: progettare e riciclare nel mondo digitale

Descrizione

Il modulo rappresenta un'occasione per aiutare gli allievi a sviluppare competenze comunicative, di progettazione, di problem solving e di pensiero critico ma anche di ingegneria e alta sostenibilità per il risparmio energetico. Si vuole stimolare l'allievo affinché metta in campo abilità, atteggiamenti e conoscenze per la promozione di valori comuni e competenze trasversali.

Obiettivi di apprendimento:

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana;
- analizzare le caratteristiche di macchine e oggetti;
- smontare e costruire oggetti e documentare sequenze di operazioni;
- pianificare e organizzare il proprio lavoro per realizzare progetti;
- assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Attività/contenuti

Le attività previste vogliono stimolare la creatività, favorire l'apprendimento e potenziare le abilità cognitive e sociali tramite l'attività pratica condivisa ed il gioco.

Verrà utilizzata la piattaforma Arduino per consentire all'alunno di acquisire conoscenze e competenze sia nell'ambito dell'elettricità e della fisica che in quello della programmazione e dell'informatica in generale ma anche lo sviluppo della manualità attraverso l'utilizzo della motricità fine.

Elettronica: Lo scopo è far acquisire i concetti fondamentali e le nozioni chiave dell'elettricità, che vanno dalla misurazione al controllo fino ad arrivare alla manipolazione, attraverso la realizzazione di circuiti. Verranno realizzati progetti creativi che comprenderanno l'uso intensivo di componenti elettronici (LED, sensori di temperatura/umidità/luminosità, motori, attuatori, ecc.).

Fisica: verrà dato ampio spazio alla realizzazione di attività inerenti ad elementi fondamentali della fisica (gravità, forza peso, elastica, attriti, magnetismo ecc.), realizzando progetti di assemblaggio creativo, anche attraverso l'utilizzo di materiali di recupero, per fornire un approccio diretto e pratico a questi concetti.

Programmazione: lo scopo è favorire lo sviluppo del pensiero logico e della creatività, attraverso la scomposizione di un problema in più parti e ad un approccio step by step fino ad arrivare alla soluzione. Questo processo di apprendimento permette di sviluppare così le capacità di problem solving (sia individuale che di gruppo), di astrazione e pensiero computazionale.

	<p>Metodologie</p> <p>Le attività verranno realizzate attraverso una metodologia che mira a coinvolgere mani e mente dell' allievo: "Learning by Doing" = imparare facendo. Conseguentemente, viene privilegiato il processo di Problem Solving. Le attività saranno svolte prevalentemente in cooperative learning (a piccoli gruppi), lasciando agli alunni la possibilità di individuare i ruoli all'interno del gruppo.</p> <p>Risultati Attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico. • Miglioramento delle abilità sociali e prosociali. • Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità. • Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. • Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali. • Miglioramento della modalità di approccio al compito. • Uso dei linguaggi specifici. <p>Valutazione</p> <p>Verrà effettuata la valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali • di compito <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

Tecnologia circolare: progettare e riciclare nel mondo digitale

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Competenze in materia di cittadinanza
Titolo modulo	116374 - "Le voci del mare: conoscere per salvaguardare"

Descrizione

Si intende far crescere e maturare nelle alunne e negli alunni la sensibilità necessaria per leggere, interpretare, conoscere e tutelare il mare, promuovere comportamenti positivi nei confronti dell'ambiente e nell'uso delle risorse.

Obiettivi di apprendimento

- conoscere l'ecosistema mare attraverso l'approccio percettivo e l'osservazione diretta;
- riconoscere, nel proprio ambiente di vita, le funzioni dei vari spazi e le loro connessioni, gli interventi positivi e negativi dell'uomo e progettare soluzioni, esercitando la cittadinanza attiva;
- assumere comportamenti responsabili e consapevoli per la tutela del territorio;
- individuare problemi relativi alla tutela e valorizzazione del patrimonio naturale;
- riconoscere le opportunità che il territorio offre.

Fasi realizzative/ attività:

Le attività verranno presentate con un sistema misto di proiezioni, contenuti multimediali, e giochi didattici interattivi.

Verranno effettuate escursioni sul territorio, ricerche, esperimenti, conversazioni, interviste, attività sportive di mare: vela.

Fase 1 -Accoglienza: verranno date informazioni dettagliate sulle attività e somministrato un questionario motivazionale cui seguiranno attività laboratoriali di socializzazione.

Fase 2 -Ricerca e studio: escursioni ed attività laboratoriali, pratiche della vela, escursioni lungo la costa, studio della flora e fauna del territorio con particolare attenzione alle piante e agli animali da tutelare, riprese con i droni, fotografie ed interviste.

Fase 3 - Verifica/ prodotto: realizzazione di un video e presentazione dello stesso

La METODOLOGIA di lavoro scelta è quella della ricerca-azione che supportata dai contenuti consente di lavorare sull'ambiente, nell'ambiente, per l'ambiente e attivare quindi conoscenza, coinvolgimento, responsabilità. Si valorizzerà un approccio esperienziale impostando laboratori didattici in cui gli allievi potranno trovare stimoli per la ricerca, la riflessione, la sperimentazione, la soluzione di problemi. Tramite attività svolte prevalentemente all'aria aperta, i partecipanti verranno coinvolti su un piano fisico, cognitivo, emozionale e relazionale per confrontarsi con problematiche di ampio respiro quali il rispetto di regole condivise, la gestione del tempo, l'assunzione di rischi e il lavoro per obiettivi comuni.

	<p>Spirito di squadra, tenacia, creatività, flessibilità sono le competenze trasversali da sviluppare grazie a questa metodologia, che coinvolge e mette in gioco le parti più profonde della persona.</p> <p>Risultati attesi</p> <ul style="list-style-type: none"> - innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico; - innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali; - conoscenza delle risorse del territorio; - acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale; - miglioramento della modalità di approccio al compito, - Uso dei linguaggi specifici. <p>Verifica e valutazione</p> <p>La valutazione delle competenze verrà effettuata mettendo in "azione" l'allievo di fronte ad un compito di realtà, concreto e significativo nel quale egli mobilita conoscenze, abilità e capacità personali.</p> <p>La competenza sarà valutata su quattro livelli: in via di acquisizione, base, intermedio e avanzato.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Le voci del mare: conoscere per salvaguardare"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Pensiero computazionale e creatività e cittadinanza digitali
Titolo modulo	116388 - "Digital Green: tra ingegneria, risparmio energetico e cittadinanza attiva"

Descrizione

Il modulo rappresenta un'occasione per aiutare gli allievi a sviluppare competenze comunicative, di progettazione, di problem solving e di pensiero critico ma anche di ingegneria e alta sostenibilità per il risparmio energetico. Si vuole stimolare l'allievo affinché metta in campo abilità, atteggiamenti e conoscenze per la promozione di valori comuni e competenze trasversali.

Obiettivi di apprendimento:

- Osservare, analizzare e descrivere fenomeni appartenenti alla realtà naturale e agli aspetti della vita quotidiana;
- analizzare le caratteristiche di macchine e oggetti;
- smontare e costruire oggetti e documentare sequenze di operazioni;
- pianificare e organizzare il proprio lavoro per realizzare progetti;
- assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Attività/contenuti

Le attività previste vogliono stimolare la creatività, favorire l'apprendimento e potenziare le abilità cognitive e sociali tramite l'attività pratica condivisa ed il gioco.

Verrà utilizzata la piattaforma Arduino per consentire all'alunno di acquisire conoscenze e competenze sia nell'ambito dell'elettricità e della fisica che in quello della programmazione e dell'informatica in generale ma anche lo sviluppo della manualità attraverso l'utilizzo della motricità fine.

Elettronica: Lo scopo è far acquisire i concetti fondamentali e le nozioni chiave dell'elettricità, che vanno dalla misurazione al controllo fino ad arrivare alla manipolazione, attraverso la realizzazione di circuiti. Verranno realizzati progetti creativi che comprenderanno l'uso intensivo di componenti elettronici (LED, sensori di temperatura/umidità/luminosità, motori, attuatori, ecc.).

Fisica: verrà dato ampio spazio alla realizzazione di attività inerenti ad elementi fondamentali della fisica (gravità, forza peso, elastica, attriti, magnetismo ecc.), realizzando progetti di assemblaggio creativo, anche attraverso l'utilizzo di materiali di recupero, per fornire un approccio diretto e pratico a questi concetti.

Programmazione: lo scopo è favorire lo sviluppo del pensiero logico e della creatività, attraverso la scomposizione di un problema in più parti e ad un approccio step by step fino ad arrivare alla soluzione. Questo processo di apprendimento permette di sviluppare così le capacità di problem solving (sia individuale che di gruppo), di astrazione e pensiero computazionale.

	<p>Metodologie</p> <p>Le attività verranno realizzate attraverso una metodologia che mira a coinvolgere mani e mente dell' allievo: "Learning by Doing" = imparare facendo. Conseguentemente, viene privilegiato il processo di Problem Solving. Le attività saranno svolte prevalentemente in cooperative learning (a piccoli gruppi), lasciando agli alunni la possibilità di individuare i ruoli all'interno del gruppo.</p> <p>Risultati Attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Innalzamento dei livelli di competenza in ambito tecnologico. • Miglioramento delle abilità sociali e prosociali. • Acquisizione della consapevolezza e sviluppo delle proprie potenzialità. • Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. • Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali. • Miglioramento della modalità di approccio al compito. • Uso dei linguaggi specifici. <p>Valutazione</p> <p>Verrà effettuata la valutazione</p> <ul style="list-style-type: none"> • di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali • di compito <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Digital Green: tra ingegneria, risparmio energetico e cittadinanza attiva"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

MODULO

Tipo modulo	Educazione motoria
Titolo modulo	116393 - "Energia e Salute: il potere dello sport"

Descrizione

Il progetto ha lo scopo di promuovere lo sviluppo fisico, cognitivo, psicologico, sociale ed emotivo-affettivo dell'allievo attraverso l'esperienza di gioco -sport in ambiente naturale. La realizzazione di percorsi di attività motoria in ambiente naturale attraverso giochi, sport individuali e di gruppo, è finalizzata a favorire processi di integrazione sociale, stimolare il desiderio di esplorazione, sviluppare le capacità di coordinamento motorio e promuovere l'accrescimento dell'autostima.

Obiettivi di apprendimento:

- Coordinare e utilizzare diversi schemi motori combinati tra loro inizialmente in forma successiva e poi in forma simultanea (correre/saltare, afferrare/lanciare).
- Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di giocosport.
- Partecipare attivamente alle varie forme di gioco, organizzate anche in forma di gara, collaborando con gli altri.
- Rispettare le regole nella competizione sportiva; saper accettare la sconfitta con equilibrio, e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti, accettando le diversità, manifestando senso di responsabilità.

Fasi di lavoro/ attività/ contenuti

Accoglienza: Presentazione del progetto agli allievi, somministrazione di test di ingresso e motivazionali; conversazione, giochi di socializzazione.

Gioco sport - Attività motorie e posturali, giochi di coordinazione oculo manuale; giochi di velocità e destrezza ; giochi delle emozioni; giochi individuali e di squadra, caccia al tesoro, attività in ambiente naturale, percorsi motori strutturati.

Verifica e presentazione del prodotto finale: Manifestazione finale

- “Giochi senza frontiere” con gare individuali e a squadre.

Verranno privilegiate le seguenti metodologie:

- Didattica laboratoriale
- Role playing
- Learning by doing
- Outdoor Training

Risultati attesi

- Innalzamento dei livelli di apprendimento afferenti le competenze civiche e sociali.
- Migliorare la conoscenza del sé, superare gli ostacoli e le difficoltà.
- Acquisizione di corretti stili di vita.

	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisizione di competenza linguistico-comunicativo-relazionale. Verrà effettuata la valutazione - di processo con elenco degli indicatori riferiti agli obiettivi/competenze e socio comportamentali - di compito <p>Sono previsti i seguenti indicatori di livello: avanzato, intermedio, base, iniziale.</p>
Data inizio prevista	18/06/2025
Data fine prevista	31/07/2025
Sede dove è previsto il modulo	TPIC81800E
Numero destinatari	18
Numero ore	30
Destinatari	Alunne/i scuola Primaria

SCHEDA FINANZIARIA MODULO

"Energia e Salute: il potere dello sport"

Tipo Costo	Voce di costo	Modalità calcolo	Valore unitario	Importo
Base	Esperto	Costo ora formazione	70€ / ora	€ 2.100,00
Base	Tutor	Costo ora formazione	30€ / ora	€ 900,00
Gestione	Gestione	Costo ora persona	5,10€ / ora	€ 2.754,00
TOTALE				€ 5.754,00

DICHIARAZIONI

Si dichiara di essere in possesso dell'approvazione del conto consuntivo/rendiconto relativo all'ultimo anno di esercizio utile a garanzia della capacità gestionale dei soggetti beneficiari richiesta dai Regolamenti dei Fondi Strutturali Europei

CRITERI DI VALUTAZIONE AVVISO

Domanda criterio - "Coerenza con il PN e il PTOF"

Il progetto è coerente con gli obiettivi del Programma Nazionale 21-27 e del PTOF dell'Istituzione Scolastica?

Risposta:

- Si

Domanda criterio - "Parità di accesso e pari opportunità"

Il progetto garantisce parità di accesso e pari opportunità?

Risposta:

- Si